

WILD METAL



Manual



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains logiciels vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des logiciels vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un logiciel vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les logiciels vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des poses de dix à quinze minutes toutes les heures.

30	SCÉNARIO
30	OBJECTIF
33	COMMANDES
38	MAGASINS
39	LE SCANNER
40	SOURCES D'ÉNERGIE
41	HÉLICOPTÈRES
41	TANKS DISPONIBLES
42	EXEMPLE D'ÉCRAN DU JEU
44	ÉNERGIE
45	MORT
45	ÉCRAN STATS
46	SAUVEGARDER/CHARGER
46	LES HABITANTS DE LA PLANÈTE
54	ASTUCES ET CONSEILS
55	ASSISTANCE TECHNIQUE



INTRODUCTION

Des siècles durant, aucun être humain n'a posé le pied sur les trois planètes du système Tehric. Les avancées technologiques s'étaient succédées à un rythme tel que des dangereuses unités militaires automatisées ayant développé des facultés de réflexion avaient détruit toute trace de vie organique sur ces planètes. Bien que conçues à l'origine pour protéger les sources d'énergie des envahisseurs, les machines avaient décidé de leur propre chef de réduire à néant toute trace de vie biologique. Laisées à la merci de ces redoutables entités métalliques, les planètes désormais rasées sont complètement dominées par des machines qui ont évolué pour prendre la place de la vie biologique. Très peu de traces d'habitat humain subsistent.

Vous êtes le dernier espoir de votre espèce. Votre tâche est de reconquérir les sources d'énergie par tous les moyens possibles. Vous serez téléporté sur les secteurs clés de chaque planète et bénéficierez du support de véhicules de renfort aérien. Votre objectif est de détruire ces machines et de reprendre en main l'avenir de l'humanité !

MODE MULTI-JOUEURS

Le mode multi-joueurs vous permet d'affronter un ami en combat singulier sur quatre terrains différents et de sélectionner l'une des trois parties originales multi-joueurs. Une fois que vous avez choisi le mode multi-joueurs, vous accédez à l'écran de sélection de l'arène.

MENU NAVIGATION

Le menu vous permet de régler les diverses options et de sélectionner le type de partie de votre choix.

Mode partie solo - En choisissant cette option, vous pouvez soit commencer une nouvelle partie, soit charger une partie que vous avez sauvegardée antérieurement.

Mode multi-joueurs - Affrontez votre partenaire dans le cadre d'un combat singulier dans l'une des quatre arènes disponibles.

Options - Réglez le son, la configuration de la manette et affichez les crédits.

MODE PARTIE SOLO

Objectif:

En mode partie solo, l'objectif est de récolter et stocker une source d'énergie de chaque couleur pour compléter le niveau. Il vous faudra déjouer les ruses de l'ennemi, et aller chercher des sources d'énergie dans des endroits difficiles d'accès. (Si vous n'arrivez pas à grimper suffisamment haut pour attraper quelque chose, peut-être que vous pouvez le faire venir jusqu'à vous !) Cela ne sera pas facile car le terrain est accidenté et les ennemis redoutables... Serez-vous à la hauteur ?

MODE MULTI-JOUEURS

Affrontez votre partenaire en combat singulier. Vous avez à votre disposition un arsenal impressionnant et un choix de plusieurs parties.

Sélection d'arène

A la sélection du mode multi-joueurs, les joueurs obtiennent quatre cartes au choix:

Azteca

Storm

Cascade

Spiral

Une fois l'arène sélectionnée, les joueurs voient s'afficher l'écran Options.

Ecran Options

Vous pouvez choisir le type de partie (3 types disponibles).

FRAGS

(Destructions): votre objectif est de totaliser plus de destructions (frags) que votre adversaire.

Power Cores (Sources d'énergie)

Dans le cadre de ces parties à deux joueurs, chaque joueur dispose d'une source d'énergie. Le seul moyen de la récolter est de détruire le véhicule du joueur et de récupérer la source dans les débris. Dans le cas de sources d'énergie fragmentées, 3 fragments équivalent à une source d'énergie complète.

Capture

Il y a une seule source d'énergie dans l'arène. Le joueur qui la détient est le seul à pouvoir totaliser des destructions. Pour marquer un point, il vous faut prendre possession de la source d'énergie tout en détruisant votre adversaire.

Options multi-joueurs

Frag Target (nombre de frags): règle le nombre de destructions nécessaire pour remporter la partie. La valeur par défaut est "désactivé" mais le joueur peut définir une valeur comprise entre 1 et 100.

Timer (délai): règle le délai autorisé pour votre partie multi-joueurs. La valeur par défaut est "désactivé" mais le joueur peut définir un délai compris entre 5 minutes et 60 minutes. Une fois que vous avez réglé vos paramètres, sélectionnez votre tank et une couleur et lancez-vous dans la bataille !

OPTIONS

Audio- Réglez le volume de la partie, activez/désactivez le mode stéréo/mono, etc.

Controler 1 - configurez la manette du joueur No 1

Controler 2 - configurez la manette du joueur No 2

Crédits - La liste des personnes sympathiques et intelligentes qui ont oeuvré pour que ce jeu voit le jour.

ACCES AUX ARENES

Les trois planètes sont devenues des mondes abandonnés, dépourvus de tout organisme vivant et peuplés de toutes sortes de machines qui montent la garde. Les derniers vestiges des anciens souverains humains sont à peine visibles sous la forme de routes et de ruines d'infrastructures (pyramides) qui sont disséminées dans les paysages entièrement nus. Le choix des surfaces au sol affecte le comportement de votre véhicule. Exemple: les grandes étendues froides arctiques ralentissent votre vitesse en raison de la présence de neige fraîche et de glace, tandis que les roches dures et rugueuses et les dunes de la planète rouge vous lancent un autre défi. Quand vous accédez à un niveau, vous êtes téléporté sous un "magasin". Ces magasins jouent non seulement le rôle de centres de régénérescence pour les tanks détruits, mais forment une étape essentielle de votre mission, en tant que point de livraison des sources d'énergie que vous avez récoltées. Pour en savoir plus à ce sujet, consultez la section sur les sources d'énergie et sur les magasins, plus loin dans ce manuel.

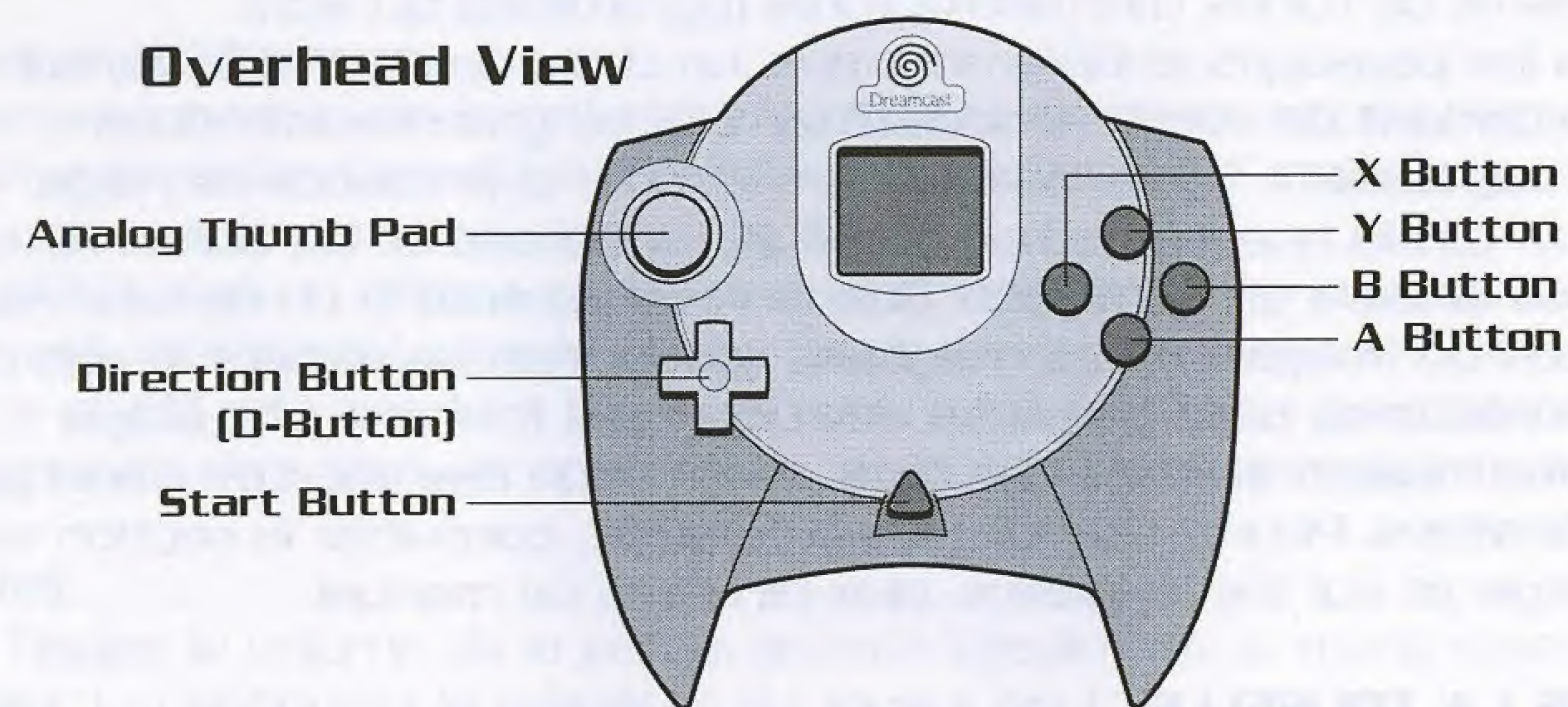
MOUVEMENTS DE LA TOURELLE

Appuyez sur la gâchette gauche pour faire pivoter votre tourelle à gauche et sur la gâchette droite pour la faire pivoter à droite. Appuyez sur les deux gâchettes en même temps et maintenez-les enfoncées pour replacer la tourelle en position centrale.

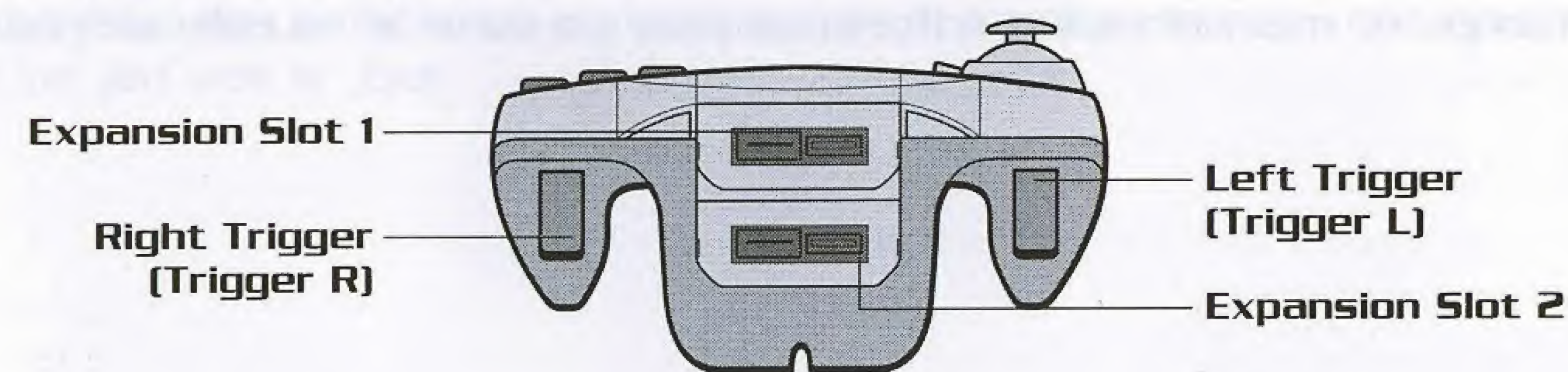
CAMERA DU JEU

La caméra du jeu est positionnée au-dessus et derrière le tank piloté. Par défaut, la caméra suit la rotation de la tourelle.

Overhead View



Forward View



Appuyez sur la touche X pour déplacer la caméra vers le haut, afin de visualiser le haut des falaises et au-delà des pentes. La caméra reviendra à sa position par défaut une fois que vous relâchez la touche X, sauf si vous visualisez une cible.

Appuyez sur la touche A et maintenez-la enfoncée pour déplacer la caméra vers le bas. Votre point de vue part maintenant du sol pour vous permettre de mieux visualiser ce qui se trouve au-dessus.

Note: la caméra se déplace en même temps que la tourelle pour permettre au joueur de déplacer son véhicule dans une direction tout en regardant dans l'autre sens (ce qui s'avère bien utile quand vous êtes poursuivi par un ennemi).

ECRAN D'OPTIONS

Appuyez sur la touche Start pour activer/désactiver l'affichage de l'écran d'options.

PAUSE

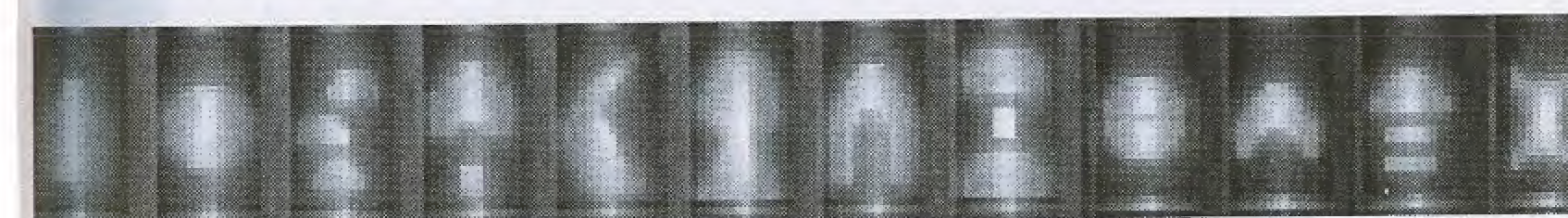
Appuyez sur la touche Start pour pauser/reprendre la partie.

ARMES

COMMENT TIRER AVEC L'ARME DE LA TOURELLE

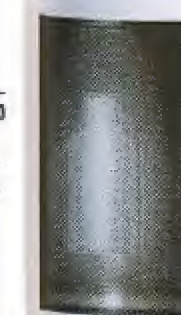
Maintenez enfoncée la touche B pour relever le canon. Relâchez la touche B pour lancer l'obus. Plus vous maintenez enfoncée la touche B avant de la relâcher, plus le canon se relèvera et plus votre obus ira loin. Une fois l'obus tiré, le canon se remet automatiquement en position moyenne.

SELECTION DE L'ARME DE LA TOURELLE



Quand vous ramassez des armes supplémentaires, appuyez à gauche ou à droite sur le pavé directionnel pour mettre en surbrillance (sélectionner) l'arme que vous voulez utiliser. Si l'arme de la tourelle actuellement sélectionnée est épuisée, la tourelle sélectionne par défaut l'obus standard. La liste des huit armes de la tourelle et leur description figurent ci-dessous.

1 STANDARD SHELL (OBUS STANDARD)



C'est l'arme de base. Vous disposez d'une quantité illimitée de munitions.

2 BOUNCER (CULBUTO)

Rebondit sur le terrain après l'impact.

3 SPRINKLER (ARROSEUR)

Tirs successifs à répétition. Si vous faites pivoter la tourelle tout en tirant, vous obtenez un effet d'arrosage.

4 DRIFTER (FRAGMENTOR)

Explose en une multitude d'horribles fragments si vous tirez au-dessus de la tête de quelqu'un. Utile à moyenne ou longue portée, surtout sur des cibles statiques.

5 SNIFFER (CHERCHEUR)

Missile élémentaire à tête chercheuse (vous pouvez y échapper si vous faites preuve d'astuce).

6 BIG BANG

Obus balistique puissant.

7 MAGNATRON

Attire par force magnétique à peu près n'importe quoi (tirez avec cette arme au-dessus des têtes ennemies pour leur faire perdre l'équilibre, ou les faire tomber des falaises).

8 TELEPORTER (TELEPORTEUR)

Si cette arme touche quelqu'un (ou quelque chose ?) vous échangez vos rôles respectifs.

COMMENT UTILISER LES MINES

Quand vous avez sélectionné une mine, il suffit d'appuyer sur la touche x pour la lâcher. Appuyez sur haut ou bas sur le pavé directionnel pour activer tour à tour vos mines.

SELECTION DES MINES

Appuyez sur haut ou bas sur le pavé directionnel pour sélectionner la mine que vous avez activée. Ci-dessous figure la liste des quatre mines disponibles, l'icône qui leur correspond sur l'Infobar, ainsi qu'une description succincte des dégâts prévus si vous lâchez la mine.

ROLLER (ROULEAU)

Une mine en forme de tonneau, qui roule sur le sol.

MAGNETIC (MAGNETO)

Elle attire par force magnétique les objets qui se trouvent à proximité.

JUMPING JACK (ACROBATE)

Si un objet se trouve à portée, cette mine lui sautera dessus et explosera au moment de l'impact - veillez à ne pas vous retrouver en position de cible.

BEACON (BALISE)



Vous permet de baliser des parties du terrain pour faciliter vos déplacements, et à communiquer (dans le cadre d'une partie multi-joueurs). Vous pouvez les ramasser et les réutiliser.

MAGASINS

Les magasins ont trois fonctions dans la partie:



POINT DE DEPART

Quand vous démarrez une mission - ou si quelqu'un perd la vie au cours d'une mission - la régénération intervient au-dessous du dernier magasin sous lequel une source d'énergie a été verrouillée.

VERROUILLAGE DES SOURCES D'ENERGIE

Passez en dessous du magasin pour y verrouiller toutes les sources d'énergie complètes que vous détenez.

INDICATEUR DES SOURCES D'ENERGIE

Positionnez-vous directement en dessous d'un magasin pour obtenir - au **moyen du scanner** - une indication visuelle de l'endroit où se trouvent toutes les sources d'énergie restant dans ce niveau.

LE SCANNER



Lettre N blanche

Indique le Nord.



Carrés colorés

Véhicules ennemis.



Triangles colorés

Objets statiques (installations ennemies fixes, par ex. Sentinelles et Distributeurs de mines).



Cercles colorés

Autres joueurs humains (disponibles uniquement au cours d'une partie multi-joueurs).



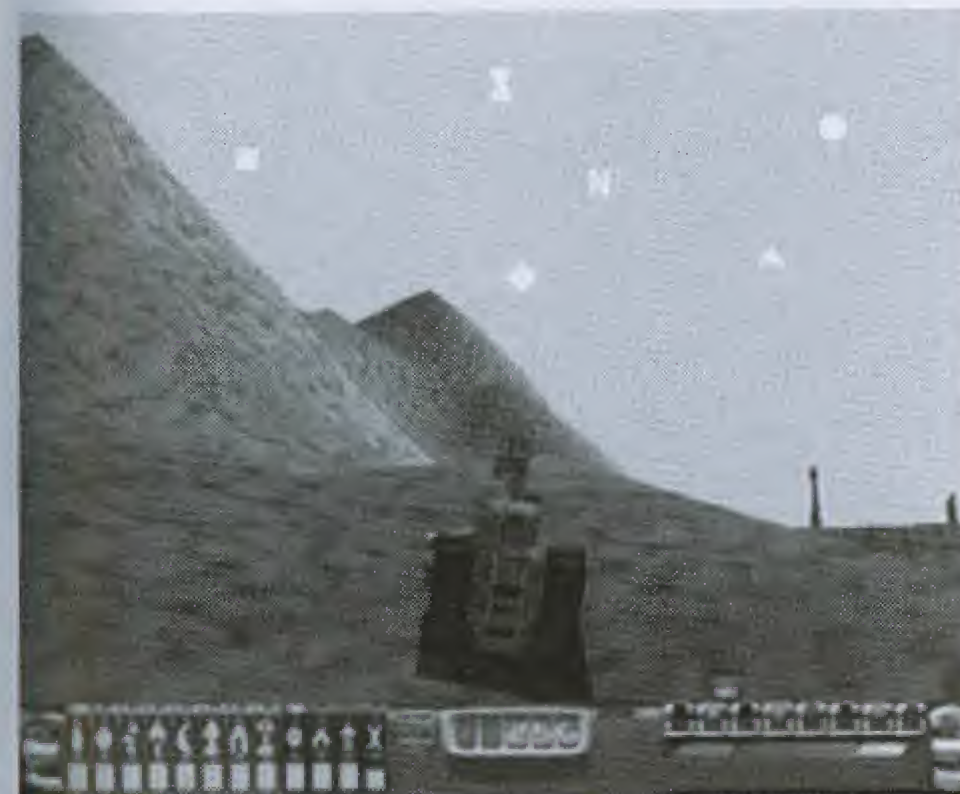
Diamants gris

Hélicoptères de support.



Objets en forme de sablier Sources d'énergie.

Le scanner superposé à l'écran affiche la position des ennemis par rapport à celle du tank piloté. Le scanner présente un point de vue de haut en bas, le tank piloté étant au centre. Les cercles colorés représente les véhicules ennemis et



les triangles, des objets statiques. Les objets en forme de sablier correspondent aux sources d'énergie. Les dernières positions connues de celles-ci sont représentées par le même objet mais de format réduit, et s'affichent seulement sur une courte durée.

Le scanner détecte la présence d'ennemis dans un cône déployé en éventail autour du point focal partant de la tourelle, et détecte également les ennemis en dehors de ce cône

s'ils sont très proches (par ex. juste derrière). Pour obtenir la meilleure image de la zone à proximité, faites pivoter la tourelle sur 360° ce qui permettra au scanner d'obtenir le maximum de données.

Tout ce qui est détecté par le scanner, mais se trouve en dehors de l'affichage principal, s'affiche sur le côté du scanner sous forme de symbole de format réduit prolongé par une ligne. Plus cette ligne est longue, plus l'objet est éloigné.

SOURCES D'ENERGIE



SOURCES D'ENERGIE ET MAGASINS - Les Sources d'énergie sont essentielles à la capture d'une zone. Il vous faut récolter au moins une Source d'énergie de chaque longueur d'onde (ou couleur) et les ramener sans problème dans les magasins.

Récolte des Sources d'énergie: quand vous vous approchez d'une Source d'énergie, celle-ci est automatiquement chargée dans votre tank. Le nombre de Sources d'énergie que vous transportez actuellement est indiqué dans la Barre d'état des sources d'énergie.

Livraison des marchandises: vous pouvez alors diriger votre tank vers les magasins, où les Sources d'énergie récoltées pourront être verrouillées et stockées pour le reste du niveau. Pour livrer les marchandises, il suffit de conduire le tank lentement sous un magasin. L'icône se modifiera sur la barre d'état des sources d'énergie pour indiquer le verrouillage de la ou des sources d'énergie. Vous pouvez récolter autant de Sources d'énergie que vous le souhaitez - peu ou beaucoup - pour les livrer dans les magasins. Il suffit de savoir qu'il vous faudra à un moment ou à un autre livrer (verrouiller) une source de chaque couleur pour pouvoir terminer le niveau.

Une fois que vous avez verrouillé une Source d'énergie, elle reste en votre possession, même si le tank que vous pilotez actuellement est pulvérisé en mille morceaux ! Si ce tank est détruit alors que vous transportez des Sources d'énergie non verrouillées, celles-ci seront éparpillées avec les débris du tank et il vous faudra recommencer à les récolter.

HELICOPTERES

Appuyez simultanément sur les touches A et X pour appeler un hélicoptère. L'hélicoptère fera le plein d'énergie et si le tank piloté est renversé, essaiera de le remettre sur ses chenilles. Appuyez à nouveau sur les touches A et X pour annuler votre demande. Les hélicoptères vous aident aussi en lâchant des

caisses de munitions. Si vous êtes récupéré par l'hélicoptère, vous refaites également votre plein d'énergie. Deux types de caisses sont disponibles: l'une contient des armes pour la tourelle et l'autre des mines. Le temps de réaction de l'hélicoptère peut ralentir en cas d'attaques ou si vous appelez à l'aide trop souvent. Quand l'hélicoptère ne peut/veut pas répondre à votre appel, un voyant de couleur verte clignote sur l'Infobar.



TANKS A LA DISPOSITION DU JOUEUR

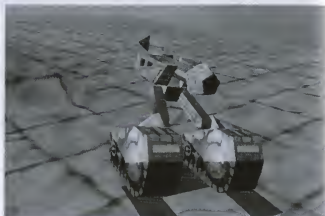
Cinq véhicules au choix sont à votre disposition:

RHINO



MANTA



BULLDOG**CHEETAH****ROADRUNNER****LA BARRE D'ETAT DESCRIPTIF**

- A Armes de la tourelle
- E Détecteur de Sources d'énergie
- B Mines
- F Détecteur de danger
- C Affichage du score
- G Barre d'état des Sources d'énergie
- D Sauvetage par hélicoptère
- H Jauge d'énergie

LA BARRE D'ETAT DESCRIPTIF**ARMES DE LA TOURELLE**

Il s'agit des armes actuellement disponibles dans la tourelle, ainsi que le nombre d'obus restant pour chaque arme. L'arme sélectionnée actuellement affiche un voyant orange au-dessus.

MINES

Il s'agit des mines actuellement disponibles, ainsi que le nombre de tirs possibles pour chaque mine. L'arme sélectionnée actuellement affiche un voyant orange au-dessus.

AFFICHAGE DU SCORE

Il s'agit de votre score actuel.

SAUVETAGE PAR HELICOPTERE

Une fois que l'option est activée, un voyant fixe de couleur verte indique qu'un hélicoptère tente de répondre à la demande de sauvetage. Si le voyant vert clignote, cela signifie que les hélicoptères ne répondent pas à la demande de sauvetage.

DETECTEUR DES SOURCES D'ENERGIE

L'indicateur affiche un voyant fixe pour signifier la présence d'une source d'énergie à l'avant. Si le voyant est à moitié illuminé, il est possible que la source d'énergie soit transportée par un adversaire.

DETECTEUR DE DANGER

Le voyant rouge qui s'allume indique la présence d'un danger à proximité ; cette menace représente un danger qui ne s'affichera pas sur le radar.

BARRE D'ETAT DES SOURCES D'ENERGIE

Ceci signale le nombre de sources d'énergie (ou de sources d'énergie partielles, dans le cas d'une partie multi-joueurs) ayant été récoltées. Tant que la source d'énergie n'a pas été stockée, elle est immobilisée sur place (voir la section sur les "magasins").



FULL POWER CORE

SOURCE D'ENERGIE COMPLETE

LOCKED POWER CORE

SOURCE D'ENERGIE VERROUILLEE

PARTIAL POWER CORE

SOURCE D'ENERGIE PARTIELLE

Quand la mort intervient, toutes les sources d'énergie qui n'ont pas été verrouillées seront éparpillées sur la zone à proximité.

JAUGE D'ENERGIE

Permet d'obtenir une indication visuelle du niveau d'énergie actuel dont le tank dispose.

ENERGIE

Tous les véhicules sont dotés d'une quantité d'énergie donnée. Quand elle s'épuise, les véhicules sont détruits. En outre, presque tous les objets statiques, tels que les rochers, les caisses et les tours laser peuvent être détruits.

Nombreux sont les objets, y compris le véhicule du joueur, qui sont dotés de capacités régénératrices leur permettant de se réparer graduellement au fil du temps en absorbant simplement les radiations en arrière-plan. Ce processus est cependant très lent.

Divers événements peuvent entraîner une perte d'énergie, les armes causant les dommages les plus significatifs. En cas de collisions violentes, vous risquez également de perdre une grande quantité d'énergie, surtout si cela se produit sur

les parties les moins blindées du véhicule. Si l'avant du tank du joueur rentre en collision avec l'arrière d'un adversaire, c'est l'adversaire qui subira les plus grands dommages dans la mesure où l'avant des véhicules est en général le mieux blindé. Une bonne tactique consiste par exemple à foncer dans les autres véhicules, surtout dans les parties multi-joueurs où l'accélération permet d'infliger les plus gros dommages.

Les machines vivantes hantant le système stellaire Tehric abandonnent souvent leur unité de commande, que vous pouvez récolter pour obtenir un regain d'énergie. La meilleure façon de récupérer de l'énergie est sans aucun doute d'appeler à l'aide les hélicoptères. Ceux-ci peuvent en effet transférer de l'énergie en grande quantité et vous permettre de refaire le plein.

MORT

Quand la mort intervient, toutes les munitions transportées sont combinées dans un module d'armement. Vous pouvez récolter ce module ultérieurement, mais dans le mode multi-joueurs, vos adversaires pourront également s'en emparer.

ECRAN STATS

Quand vous avez réussi à terminer un niveau, l'écran Stats (Statistiques) s'affiche.

TIME TAKEN (TEMPS PASSE)

Le temps qu'il vous a fallu pour terminer le niveau.

ACCURACY (PRECISION)

La précision des tirs de la tourelle sur ce niveau.

TURRET SKILL (DEXTERITE TOURELLE)

Le pourcentage de tirs effectués en mouvement quand la tourelle est orientée à un angle d'au moins 25 degrés par rapport au centre.

KILLS (FATALITES) (DESTRUCTIONS)

Le pourcentage d'ennemis détruits sur ce niveau.

DEATHS (MORTS)

Le nombre de morts de joueur qui se sont produites tout au long de ce niveau.

AVERAGE SPEED (VITESSE MOYENNE)

La vitesse moyenne du véhicule sur ce niveau.

MAXIMUM SPEED (VITESSE MAXIMALE)

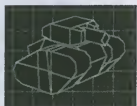
La vitesse maximale atteinte sur ce niveau.

DISTANCE TRAVELLED (DISTANCE PARCOURUE)

La distance que vous avez parcourue tout au long du niveau.

SAVE/LOAD GAME (SAUVEGARDER/CHARGER LA PARTIE)

Note: pour pouvoir sauvegarder la partie, vous devez posséder une carte VM. Pendant la partie, à condition de posséder une source d'énergie, vous pouvez passer sous un "magasin" et sauvegarder votre partie (et verrouiller vos sources). Vous pouvez charger une partie, en sélectionnant le mode Partie solo. Une option vous sera offerte pour le chargement d'une partie se trouvant sur votre carte VM.

**LES HABITANTS DE LA PLANETE
ENNEMIS AU SOL****HYENA****CUIRASSE LEGER**

Tank le plus commun, équipé d'obus standards et adoptant des tactiques simples. Ne s'approche pas de l'ennemi et préfère attaquer à moyenne distance. Pas spécialement bien blindé. Utilisé fréquemment pour les patrouilles et fonctionne souvent en petits groupes. Tâches principalement défensives et ne s'éloigne pas trop de la base. Se replie en cas de blessure ou si l'ennemi le menace.

BULL**CUIRASSE MOYEN**

Tank rapide équipé de missiles qui rebondissent. Monte à l'assaut tout en tirant. Attaque les ennemis dès qu'il les voit sans attendre qu'ils prennent l'initiative. Capable de poursuivre l'ennemi loin de ses bases. Votre meilleure stratégie est de surveiller ses apparitions et de le détruire avant qu'il ne s'approche trop près pour pouvoir tirer avec précision, ou de lâcher des mines pour le faire paniquer et de le ramasser ensuite.

BUFFALO**CUIRASSE LOURD**

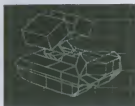
Tank de combat lourd, longue portée, hyper blindé, à faible marge de manoeuvre. Tire des Fragmentors à longue distance. Quand l'ennemi s'approche, recule pour pouvoir utiliser le Fragmentor, mais si l'ennemi est trop proche, tire des obus standards. Sa tactique préférée est d'occuper une zone dotée de bonnes défenses naturelles (par ex. le dessus d'une colline, derrière un mur) et de bombarder l'ennemi. Se rencontre surtout dans les grands espaces ou les longues vallées.

RAT**CUIRASSE LEGER**

Véhicule rapide et ultra-mobile équipé de trois roues mais sans tourelle. Sert d'éclaireur aux bases - il se positionne pour pouvoir observer les routes et signale aux bases l'apparition d'un ennemi. Lâche des Rouleaux quand l'ennemi s'approche par derrière.

VIPER

CUIRASSE MOYEN



Se rapproche pour tirer des séries d'Arroseurs. Le temps de rechargement est prolongé, donc il se retire entre les attaques. Lâche des Rouleaux si l'ennemi s'approche par derrière. La meilleure stratégie de l'ennemi est d'esquiver les attaques et de répliquer pendant que Viper recharge. Se replie en cas de blessure grave et si l'ennemi le vise.

OWL

CUIRASSE LEGER



Tente de rester éloigné de l'ennemi à moyenne distance, et transmet la position de l'ennemi à sa tribu. Capable d'attaquer à l'aide de Rouleaux si l'ennemi s'approche trop. Votre meilleure tactique est de l'éliminer avant de vous approcher trop de sa base, afin d'éviter les attaques combinées des ennemis qui connaissent tous votre position.

PORCUPINE

CUIRASSE LEGER



Tente de rester éloigné de l'ennemi à moyenne distance et brouille ses radars. Joue également le rôle de dispositif de camouflage - les tanks proches de lui ne sont pas visibles sur le radar, même si l'ennemi est hors de portée pour le brouillage radar. Présent en association avec d'autres tanks pour opérer des embuscades et des attaques éclairs que l'ennemi ne décèle pas au radar. S'auto-détruit si l'ennemi s'approche trop. Ramassez-le dès que possible pour éviter les attaques surprise, mais ne vous approchez pas trop, à moins de le faire délibérément pour qu'il s'auto-détruise.

LEMMING

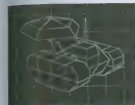
CUIRASSE LOURD



Petit véhicule stupide, qui s'apparente plus à un drone qu'à un tank intelligent. S'approche de l'ennemi et s'auto-détruit à proximité pour causer des dommages importants. Emet un important champ électromagnétique quand il est sur le point de détoner. Efficacité maximale dans un espace limité où l'ennemi ne peut pas s'échapper facilement.

SCORPION

CUIRASSE LOURD



Patrouille, en lâchant des mines magnétiques à chaque point de patrouille. Tente de rester éloigné de l'ennemi pour éviter d'être détecté.

HIPPO

CUIRASSE LOURD



Véhicule imposant non armé, ayant principalement une fonction de stockage. Collectionne des sources d'énergie et sert de base mobile protégée par d'autres tanks. Doit confier sa protection aux autres tanks, dans la mesure où il ne transporte aucun armement.

ENNEMIS AERIENS

DUCK

CUIRASSE MOYEN



Véhicule bizarre qui plane dans le ciel et tire des Magnatrons. Tente de rester éloigné à moyenne distance, et se retire si l'ennemi s'approche trop. Utilisé dans les grands espaces à proximité des bases, car il a besoin de place pour ses manoeuvres et compte sur ses alliés pour tirer parti de l'effet Magnatron. Se retire face à l'ennemi en cas de blessure sérieuse.

FIREFLY

CUIRASSE LEGER



Véhicule minuscule qui plane et fonctionne en essaim. Vole en direction de l'ennemi en tirant à l'aide d'une arme spéciale, non balistique, à bout portant. Vous pouvez les contrer en les visant pour leur faire peur, mais ils travaillent en équipe. A l'occasion, utilise à bout portant des missiles téléportés désorientant l'adversaire.

RAVEN

CUIRASSE LOURD



Grand véhicule planant, agressif, bien armé, équipé de Chercheurs, de Culbutos et d'obus.

EAGLE

CUIRASSE MOYEN



Lance de grandes campagnes de bombardement, mitraillant l'ennemi à l'aide d'Arroseurs et lâchant des bombes puissantes.

HAWK

CUIRASSE LEGER



Petite version de l'aigle, en plus rapide, équipé de mitrailleuses et de bombes légères. Fonctionne en général en groupes de 2 ou plus.

BAT

CUIRASSE LEGER



Patrouille à proximité de la base. Quand l'ennemi est détecté, reste en sécurité à distance raisonnable et transmet la position ennemie à sa tribu. Il vous faut les abattre rapidement, sinon vous vous exposez aux attaques d'ennemis qui sont mis au courant de votre position.

CROW**CUIRASSE LEGER**

Patrouille et récolte les sources d'énergie qui ne sont pas encore dans les bases, et les ramène dans sa propre base. Va au secours de tous les petits tanks de son camp qui se sont retournés. S'il se rapproche de l'ennemi, lâche des mines magnétiques. Vole souvent autour des Hippos pour les protéger et récolter les sources d'énergie qu'ils lâchent à leur destruction.

ENNEMIS STATIQUES**DISTRIBUTEUR DE MINES****CUIRASSE MOYEN**

Lance des mines d'un type particulier si l'ennemi s'approche trop. Les distributeurs bleus lancent des Acrobates, les rouges des Magnétos et les verts des Rouleaux.

SENTINELLE**CUIRASSE LOURD**

Tour de grande taille qui tire à longue distance chaque fois qu'elle voit l'ennemi. Souvent dotée d'une portée fixe de balayage : vous êtes donc en sécurité si vous vous approchez par derrière.

BALAYEUR**CUIRASSE MOYEN**

Tire des obus standards quand il voit l'ennemi. Se comporte comme une petite sentinelle, moins puissante, qui fonctionne souvent en groupes.

COFFRE**CUIRASSE MOYEN**

Se comporte comme une sentinelle, mais tire des Magnatrons et à moins longue portée.

PYLONE**CUIRASSE MOYEN**

Utilisés pour le marquage des périmètres de la base ou d'autres zones remarquables. Peuvent jouer le rôle de barrières, qui sont dotées d'un champ magnétique entre elles quand le Générateur qui leur est associé est actif.

GENERATOR CUIRASSE LOURD



Sert de générateur aux pylônes qui lui sont associés.

ASTUCES ET CONSEILS

Si votre véhicule se retourne, essayez d'utiliser la tourelle comme levier pour vous remettre daplomb. En tirant sur le sol, vous arriverez au même résultat mais vous risquez de causer des dommages.

Servez-vous des balises pour marquer les zones spécifiques, vous orienter et éviter de vous perdre.

Si les sources d'énergie se trouvent dans des endroits peu pratiques ou difficiles d'accès, tirez dessus pour les déplacer ailleurs.

Choisissez soigneusement votre terrain - si votre tank roule sur un terrain accidenté ou en pente ascendante, il vous sera difficile d'atteindre vos cibles, surtout à bout portant.

Foncer dans les véhicules peut s'avérer une tactique très efficace, surtout dans les parties multi-joueurs (essayez d'utiliser simultanément l'accélération pour multiplier les dégâts).

Souvenez-vous que vous pouvez utiliser les hélicoptères quand votre tank est coincé.

Pour devenir expert sur ce jeu, il faut que arriviez à pivoter la tourelle tout en conduisant. Appuyez simultanément sur les deux gâchettes de la tourelle pour la recentrer.

Les différentes armes sont efficaces à des portées variables et dans des situations diverses. Faites-vous la main sur toutes les armes - elles se révéleront toutes très utiles.

Pauses régulières

Ne vous épuisez pas !

Cela vous fera le plus grand bien de faire une pause de 10 minutes au bout d'une heure de jeu - il suffit de suspendre la partie...

Appuyez sur la touche Start pour geler l'action - et afficher un rappel du nombre de points nécessaire pour terminer le niveau.

Appuyez sur la touche Start pour reprendre le déroulement d'une partie que vous avez suspendue.

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontrez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

Contacts:

Votre nom, Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète.

Votre système:

Marque et modèle de votre PC.

Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...), Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur, Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom, Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ... Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo, Fabricant et modèle de votre carte sonore.

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

NOTE: NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKE2 POUR UNE SOLUTION DE JEU.

Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro de ci-dessous.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE:

Téléphone: +33 (0)1.41.06.59.95 (du lundi au vendredi de 10h00 à 13h00, hors jours fériés)

Télécopie: +33 (0)1.41.06.44.48 A l'attention du Service Technique TAKE 2 INTERACTIVE

Demande de Patch ou mise à jour par e-mail: take2patch@aol.com

Site Internet: www.take2europe.com

Courrier: TEOFIL

Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE

6, Bd du Général LECLERC

92115 Clichy Cedex

« Solutions de jeux, nouveautés, et Jeux concours »

Serveur Vocal * 08.36.68.57.75

Serveur Minitel * 3615 code TAKE2

* 2,23 Frs / Mn